Uwe Rosenberg
Die Glasstraße
Die Adventskalendererweiterung

Spielvorbereitung: Mischt die Gebäude zusammen mit den anderen Gebäuden ihrer Art.

Name	*Kosten*	*Punkte*	*Funktion*
Umbau *(Punktegebäude)*	1 Holz 1 Lehm	3	Lege den Umbau sofort auf eines deiner Anfangsgebäude Waldglashütte oder Maurerbrüderschaft. Der Umbau bringt dir 3 Punkte ein. *(Aufwertungen der Anfangsgebäude kannst du mit diesem Plättchen nicht überbauen.)*
Einfriedung *(Punktegebäude)*	1 Ziegel	*	* 4 Punkte, wenn bei Spielende alle Felder auf deinem Heimatplan belegt sind *(mit Gebäuden , Landschaften oder Wäldern)*.
Christkindlesmarkt *(Punktegebäude)*	6 Holz 1 Getreide	*	* 1 Punkt pro Punktegebäude auf deinem Heimatplan *(inkl. Startgebäude)*.
Gaststube *(Sofort-Gebäude)*	1 Getreide 1 Lehm	2	Nutze mit dem Bau der Gaststube genau ein Umwandlungsgebäude, das offen in der ersten Zeile der Gebäudetafel liegt und somit noch nicht gebaut wurde. Du darfst die darstellte Umwandlung so oft vornehmen, wie du möchtest. Danach darfst du, ohne das entsprechende Gebäude gebaut zu haben, diese Umwandlung nicht mehr durchführen.

Uwe Rosenberg

Die Glasstraße

Das Oktoberfest

Spielvorbereitung: Mischt das Oktoberfest zusammen mit den anderen Sofort-Gebäuden.

Name	*Kosten*	*Punkte*	*Funktion*
Oktoberfest *(Sofortgebäude)*	2 2	3	Entferne sofort eine beliebige Anzahl an Landschaftsplättchen, die zum Oktoberfest benachbart sind, von deinem Landschaftsplan. Du erhältst pro • Teich 4 Wasser • Mulde 4 Quarzsand • Gehölz 4 Holz Drehe die Produktionsräder nach jedem Entfernen, sofern notwendig.

Uwe Rosenberg

Die Glasstraße

Der Harlekin (nur für das Solospiel)

Wählst du in einer Bauperiode den Harlekin, mische ihn nicht unter die anderen Karten. Mische stattdessen nur die anderen gewählten Karten und schiebe den Harlekin dann unter den gemischten Stapel. Der Harlekin ist immer eine der beiden letzten Karten von denen du eine wählst, um beide ihrer Aktionen zu spielen.

Seine obere Fähigkeit entfernt alle übrigen Gebäude aus einer Reihe auf der Gebäudetafel.

Für seine untere Fähigkeit wirfst du einen sechsseitigen Würfel und erhältst 3 eines bestimmten Rohstoffs. Das Würfelergebnis bestimmt die Art des Rohstoffs, den du erhältst.

© 2015 Feuerland Verlagsgesellschaft mbH
Wilhelm-Reuter-Str. 37
65817 Eppstein-Bremthal

FEUERLAND

www.feuerland-spiele.de